

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut sumber daya yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia juga merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan, salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan yang berkualitas. Untuk itu sangat dibutuhkan kecocokan dalam penerapan pola metode pembelajaran dalam suatu mata pelajaran yang memerhatikan masukan (input), proses belajar sehingga akan sangat menentukan hasil belajar yang sesuai dalam segi teori maupun praktek. Metode pembelajaran dalam setiap pelajaran harus diperhatikan sehingga sikap aktif, kreatif, dan inovatif akan terwujud.

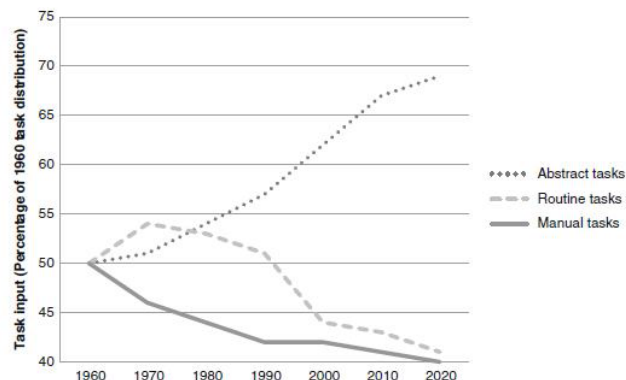
Trilling dan Fadel (2009: 24) sadar akan cepatnya perubahan zaman yang juga mempengaruhi bentuk pembelajaran seperti apa yang dapat menghasilkan lulusan yang mampu bekerja dan sukses beberapa tahun ke depan. Dapat dibayangkan, dunia akan semakin “kecil” karena kemajuan teknologi dan transportasi, informasi dan budaya dapat tersebar dengan sangat cepat, dan pekerjaan yang bersifat rutin akan tergantikan oleh mesin dan teknologi.

Selain itu, lingkungan pekerjaan akan selalu berhubungan dengan teknologi tinggi, dengan masalah yang kurang jelas atau belum pernah ditemukan sebelumnya, dan kecenderungan dalam dunia kerja untuk bekerja sebagai tim dan menciptakan sesuatu yang baru, bukan lagi berkompetisi antar individu karena sangat mungkin pekerjaan tersebut adalah pekerjaan lintas disiplin ilmu.

Hal ini jelas berdampak pada pendidikan. Sebuah studi yang dilakukan oleh Autor, et al (Griffin, McGaw & Care, 2012: 3) menunjukkan bahwa terjadi perubahan substansial terhadap peningkatan *abstract task* (tugas atau pekerjaan yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, misal dokter, desainer, ilmuwan, pengusaha, dan lain-lain) dan penurunan *routine task* (tugas atau pekerjaan yang menjadi rutinitas, contoh: petugas perpustakaan, administrasi

arsip, dan lain-lain) dan *manual task* (tugas atau pekerjaan yang lebih menggunakan kerja fisik, contoh: sopir, petugas keamanan, pramusaji, dan lain-lain), seperti terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.1 Grafik Persentase Kebutuhan jenis Pekerjaan



Pada gambar 1.2, terlihat peningkatan kebutuhan jenis *abstract task* sejak tahun 1960 hingga diprediksi mencapai lebih dari 65% pada tahun 2020. Sebaliknya, jenis pekerjaan yang rutin dilakukan (*routine tasks*) dan *manual task* akan semakin menurun. Gambar ini menunjukkan bahwa lapangan pekerjaan yang tersedia pada tahun 2020 lebih banyak untuk jenis pekerjaan *abstract task* seperti dokter, pengusaha, ilmuwan, desainer, dan lain-lain dibandingkan dengan kebutuhan akan sopir, pramusaji, petugas keamanan, dan sejenisnya. Sebelum itu, Trilling dan Fadel (2009: 9) juga menyatakan bahwa sistem pendidikan di dunia harus mempersiapkan peserta didiknya untuk pekerjaan-pekerjaan pada level tinggi -dimana kebutuhan akan pengetahuan yang membutuhkan keterampilan kompleks, keahlian, dan kreatifitas- dan pekerjaan lainnya yang saat ini belum ada.

Menurut Binkley (Griffin, McGaw & Care, 2012: 18), terdapat 10 keterampilan abad 21 dalam 4 kelompok yang harus dipelajari dan dikuasai oleh manusia, yaitu: Cara berpikir (termasuk berpikir kreatif dan berinovasi; berpikir kritis dan pemecahan masalah; berpikir metakognisi), cara bekerja (termasuk kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi), kemampuan menggunakan informasi dan teknologi, dan *living in the world* (kemampuan bersosialisasi baik

lokal maupun global, kehidupan dan karir, serta tanggungjawab personal dan sosial termasuk juga terhadap budaya).

Sebelum itu, pada tahun 2009, Bernie Trilling dan Charles Fadel juga mengajukan keterampilan yang diperlukan pada abad 21, yang disebutnya *The 21st Century Skills*. Tidak jauh berbeda dengan Binkley, menurut Trilling dan Fadel, berpikir kritis dan kreatif serta metakognisi termasuk dalam keterampilan yang diperlukan pada abad 21. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif agar peserta didik mampu menghadapi dan menjawab tantangan di masa mendatang.

Russefendi (1988:239) menjelaskan untuk mengungkapkan atau menjaring manusia kreatif itu sebaiknya kita menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka (divergen), pertanyaan yang jawabannya bisa lebih dari sebuah dan tidak bisa diperkirakan dari sebelumnya. Di samping itu pertanyaan divergen menuntut yang ditanya untuk menduga, membuat hipotesis, mengecek benar tidaknya hipotesis, meninjau penyelesaian kita secara menyeluruh dan mengambil kesimpulan. Hal ini juga diperkuat oleh Silver (1997:77) yang mengatakan bahwa menggunakan masalah terbuka dapat memberi peserta didik banyak pengalaman dalam menafsirkan masalah, dan mungkin membangkitkan gagasan yang berbeda bila dihubungkan dengan penafsiran yang berbeda.

Munandar (2003:13) menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat kebutuhannya, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur. Agar ketrampilan berpikir kreatif peserta didik meningkat, maka salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan pendekatan pemecahan masalah. Pehkonen (1997:66) berpendapat bahwa cara untuk meningkatkan berpikir kreatif yaitu melalui pendekatan pemecahan masalah. Weisberg dalam Haylock (1997:72) menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan jawaban. Dalam pemecahan masalah apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian masalah.

Pehkonen (1997:65) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kombinasi antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah, pemikiran divergen menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Dalam berpikir kreatif dua bagian otak akan sangat diperlukan. Keseimbangan antara logika dan kreativitas sangat penting. Jika salah satu menempatkan deduksi logis terlalu banyak, maka kreativitas akan terabaikan.

Dengan demikian untuk memunculkan kreativitas diperlukan kebebasan berpikir tidak di bawah kontrol dan tekanan. Silver (1997:76) menjelaskan bahwa menggunakan masalah terbuka dapat memberi peserta didik banyak sumber pengalaman dalam menafsirkan masalah, dan mungkin pembangkitan solusi berbeda dihubungkan dengan penafsiran yang berbeda. Peserta didik tidak hanya dapat menjadi fasih dalam membangkitkan banyak masalah dari sebuah situasi, tetapi mereka dapat juga mengembangkan fleksibilitas dengan mereka membangkitkan banyak solusi pada sebuah masalah.

Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan pada saat proses belajar berlangsung. Guru harus melibatkan kreativitas peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya, kemudian peserta didik diberi permasalahan untuk diselesaikan. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan sesuatu produk orisinal diperlukan adanya metode pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

- a. **Kelancaran berpikir** (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- b. **Keluwesannya berpikir** (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- c. **Elaborasi** (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- d. **Originalitas** (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Hasil observasi lebih lanjut memperlihatkan bahwa tingkat berpikir kreatif peserta didik SMKN 1 Bandung masih tergolong rendah yakni sebesar 37,17%.

Tabel 1.1
Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas XI
SMKN 1 Bandung Tahun Pelajaran 2014-2015

Kelas	Jumlah Peserta didik	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (%)			
		Berpikir Luwes (Flexible)	Berpikir Lancar (Fluency)	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci (Elaborasi)
XI-1	36	41,75	40,80	32,77	38,33
XI-2	36	41,80	39,33	34,50	35,20
XI-3	36	40,87	35,67	34,50	31,23
Rata-Rata		41,47	38,36	33,92	34,92

Sumber : Pra Penelitian, data diolah

Pengolahan data pada Tabel 1.1, merupakan hasil dari jumlah peserta didik menjawab benar pada setiap item soal dibagi jumlah peserta didik dikali 100%. Setiap indikator berpikir kreatif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif masih di bawah 50%. Hal tersebut menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah.

Penulis mendapati bahwa salah satu penyebab rendahnya tes formatif yang dicapai oleh peserta didik SMKN 1 Bandung disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir yang kreatif.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran melibatkan sejumlah faktor komponen manajemen pendidikan yang erat kaitannya dengan pengelolaan keseluruhan proses pembelajaran termasuk didalamnya penggunaan berbagai metode pembelajaran. Dalam konteks ini peserta didik perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Hal tersebut didasarkan bahwa variasi kemampuan peserta didik dalam belajar tidak lepas dari metode pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga perlu dicari metode yang tepat dalam upaya mewujudkan keberhasilan pembelajaran yang diharapkan.

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan kurikulum serta potensi peserta didik merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap Guru. Ketepatan pemilihan metode akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan keberhasilan peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Munculnya mata pelajaran-mata pelajaran baru yang *up to date* tentunya harus disajikan sedemikian rupa sehingga menarik minat peserta didik untuk mendalami dan menguasainya.

Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran kewirausahaan proses pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam membantu peserta didik untuk dapat memahami dan mengaplikasikan ilmu atau materi yang didapat. Penggunaan metode yang efektif dalam pembelajaran sangat

diperlukan bagi peserta didik untuk memahami konsep secara utuh sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berfikirnya untuk menghubungkan konsep dasar dengan situasi yang sebenarnya dilapangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Atty Sri Sulastri selaku guru mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung diperoleh informasi bahwa pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran kewirausahaan masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai evaluasi semester ganjil sebagai berikut

Tabel 1. 2

Nilai Rata-Rata UAS Ganjil Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI
SMK Negeri 1 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015

NO	Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM
1	XI AK 1	69,66	75,00
2	XI AK 2	70,56	75,00
3	XI AK 3	72,91	75,00
4	XI AK 4	74,25	75,00
Rata-Rata Nilai		71,84	75,00

Sumber: SMK Negeri 1 Bandung

Rendahnya kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep di SMKN 1 Bandung didukung dengan hasil tes pra penelitian yang dilakukan penulis bagi peserta didik kelas XI SMKN 1 Bandung. Tes Pra penelitian tersebut terdiri dai 30 soal pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif C2 (pemahaman) Menurut Bloom dalam Anderson, at.al (2001). Test yang dilakukan penulis terhadap seluruh peserta didik kelas XI sebanyak 140 peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1.3
Indikator Penilaian Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Kewirausahaan
Peserta didik Kelas XI SMKN 1 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015

No soal	Indikator	Reaksi peserta didik terhadap soal	Skor
1-30	Menyatakan ulang sebuah konsep	Salah mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan	0
		Dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan untuk memperoleh bagian dari penyelesaian	1
	Mengklasifikasi objek-objek	Memilih strategi yang tidak relevan	0
		Memilih strategi pemecahan sesuai dengan prosedur dan jawaban masih benar	1
	Memberi contoh dan non contoh	Tidak dapat menghubungkan antara fakta, data dan konsep yang didapat	0
		Dapat menghubungkan antara fakta, data dan konsep yang didapat jawaban dan jawaban benar.	1
	Menyajikan contoh dalam berbagai representasi	Menyelesaikan masalah tetapi tidak menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban	0
		Menyelesaikan masalah serta dapat menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban	1

Tabel 1.4
Analisis Pengukuran Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Kewirausahaan
Peserta didik Kelas XI SMKN 1 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015

Kelas	Skor 0 - 5	Skor 6 – 10	Skor 11 - 15	Skor 16 - 20	Skor 21 - 25	Skor 26 – 30
XI -1	1	7	19	5	0	0
XI - 2	1	9	21	6	1	0
XI - 3	0	6	24	5	0	0
XI -4	1	8	22	3	1	0
Jumlah	3	30	86	19	2	0

Sumber: Analisis Soal Pra Penelitian Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI semester 1 tahun 2014/2015 SMKN 1 Bandung

Dari Tabel diatas, dapat dilihat bahwa skor maksimal untuk soal pemahaman konsep adalah 30. Dari 140 peserta didik, tidak ada satu orang pun peserta didik yang mendapat skor 30. Mayoritas mereka mendapat skor 11-15, sebanyak 86 peserta didik atau 61% dari jumlah seluruh peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik kelas XI SMKN 1 Bandung terhadap pelajaran kewirausahaan masih rendah.

Rendahnya pemahaman konsep dan kurangnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran kewirausahaan tidak terlepas dari pembelajaran yang dilakukan selama ini masih tergolong monoton. Artinya, metode pembelajaran, bahan ajar, maupun strategi pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Metode ceramah masih sering mendominasi dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka perbaikan proses pembelajaran melalui upaya pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan inovatif dalam pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk dilakukan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan memunculkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran sistematis, mengikutsertakan pelajar dalam mempelajari pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan *authentic*, dan perancangan produk dan tugas (Sumarmi, 2005, hlm. 171). Hampir senada dengan Kunandar (2013:279) yang menyatakan, “Pembelajaran proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang meliputi: pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, dan penyajian data yang harus diselesaikan peserta didik (individu/kelompok) dalam waktu atau periode tertentu”. Tugas tersebut dapat berupa investigasi atau penelitian sederhana tentang suatu masalah yang berkaitan dengan materi (KD) tertentu mulai dari perencanaan, pengumpulan data atau informasi, pengolahan data, penyajian data dan menyusun laporan.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivistik. Ausubel (dalam Slameto, 2003:25), menyatakan bahwa “Faktor yang paling penting dalam mempengaruhi belajar adalah apa yang telah diketahui peserta didik”. Belajar bermakna timbul jika peserta didik mencoba menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga dalam pembelajaran peserta didik dituntut untuk dapat mengkontruksi pengetahuannya sendiri agar struktur konsep atau pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik mengalami perubahan.

Guru dapat membantu peserta didik dalam mengkontruksi pengetahuannya dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi dari guru menjadi sangat bermakna dan relevan bagi peserta didik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menetapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar. Disini peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Yamin (2008, hlm.34) menyatakan bahwa, “Guru dapat memberi peserta didik “tangga” yang dapat membantu peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, namun diupayakan agar peserta didik sendiri yang memanjat “tangga” tersebut”.

Penerapan Project Based Learning telah menunjukkan bahwa pendekatan tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna, yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme. Peserta didik diberi kesempatan untuk menggali sendiri informasi melalui membaca berbagai buku secara langsung, membuat presentasi untuk orang lain, mengkomunikasikan hasil aktivitasnya kepada orang lain, bekerja dalam kelompok, memberikan usul atau gagasannya untuk orang lain dan berbagai aktivitas lainnya. Semuanya menggambarkan tentang bagaimana semestinya orang dewasa belajar agar lebih bermakna.

Pembelajaran berbasis proyek menyediakan tugas-tugas kompleks yang berbasis pertanyaan-pertanyaan menantang atau masalah yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas-aktivitas memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi dan refleksi yang melibatkan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran berbasis proyek terfokus pada pertanyaan-pertanyaan yang

menuntun (*driving question*) peserta didik untuk memanfaatkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui pengalaman. Dengan pembelajaran berbasis proyek peserta didik belajar dari pengalamannya dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman konsep dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah atau dalam penyelesaian suatu tugas yang diberikan kepada peserta didik. Selain itu peserta didik akan menjadi lebih mandiri, bertanggungjawab dan lebih dewasa serta dapat mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah serta dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya.

Mengacu kepada keseluruhan paparan di atas, dan dalam upaya memahami konsep dan memecahkan masalah rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bandung, maka penulis perlu melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI SMKN 1 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pernyataan permasalahan di atas, masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan dalam pertanyaan penelitian.

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan Kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* pada kelas eksperimen?

3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol?
4. Apakah terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol?
5. Apakah peningkatan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah ?
6. Apakah peningkatan kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode PJBL terhadap kreativitas peserta didik sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* pada kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol.

5. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah
6. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan ada manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik SMKN 1 Bandung dengan menerapkan metode PjBL dalam proses pembelajaran di kelasnya untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
 - b. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SMK dengan menerapkan metode PjBL dalam proses pembelajaran di kelasnya untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
 - c. Penelitian ini mampu memberikan dukungan empiris terhadap khasanah teori dan konsep pembelajaran terutama bagi konsep metode Project Based Learning (PjBL), yang mendorong untuk pengkajian lebih mendalam.
 - d. Penelitian ini memberi alternatif metode pembelajaran bagi praktisi pendidikan dalam mengembangkan proses pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peserta didik, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran, terutama dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas peserta didik
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran dan pemanfaatan media untuk pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di sekolah
- d. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dengan menggunakan metode Project Based Learning (PjBL) dalam proses pembelajaran
- e. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

